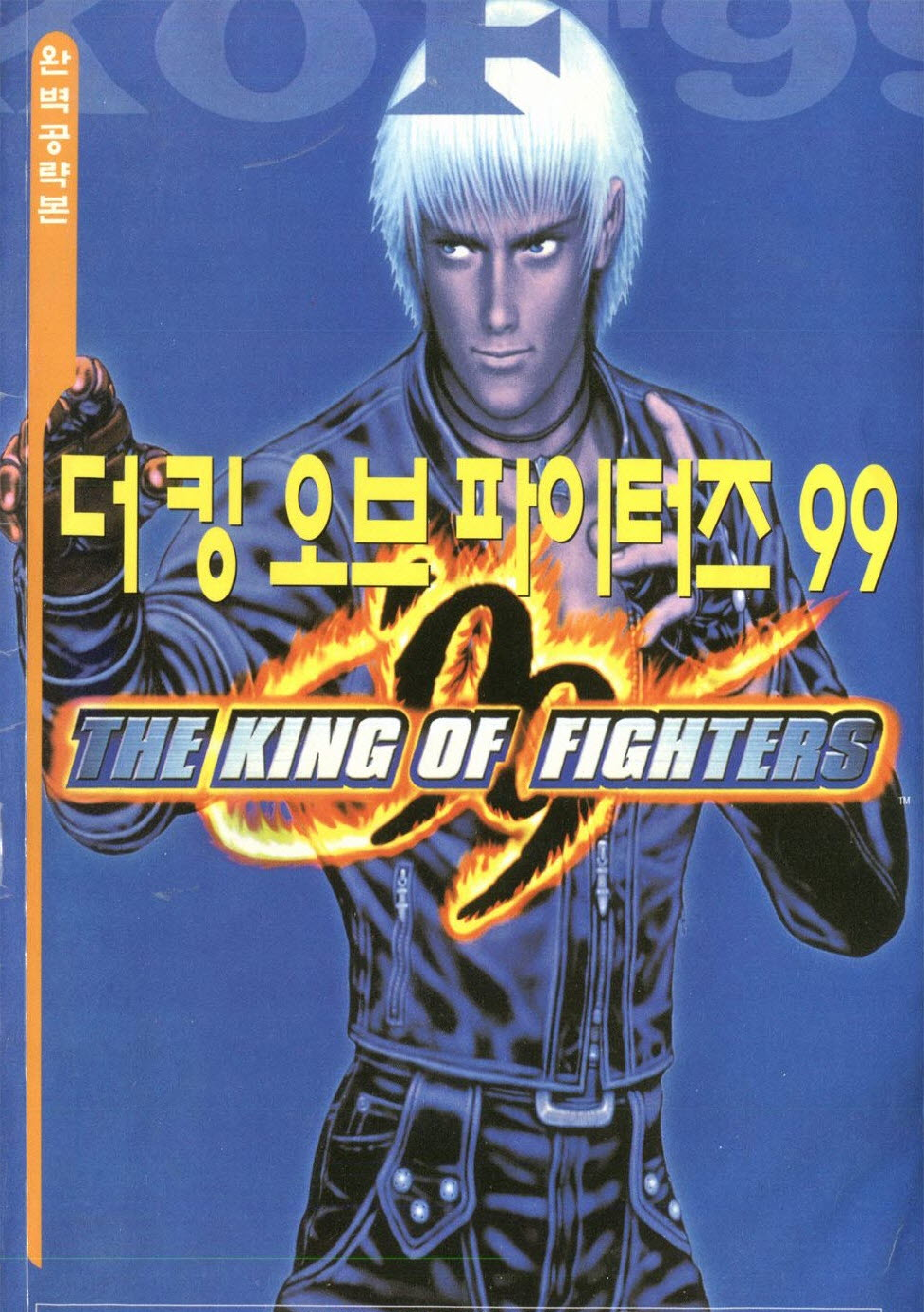
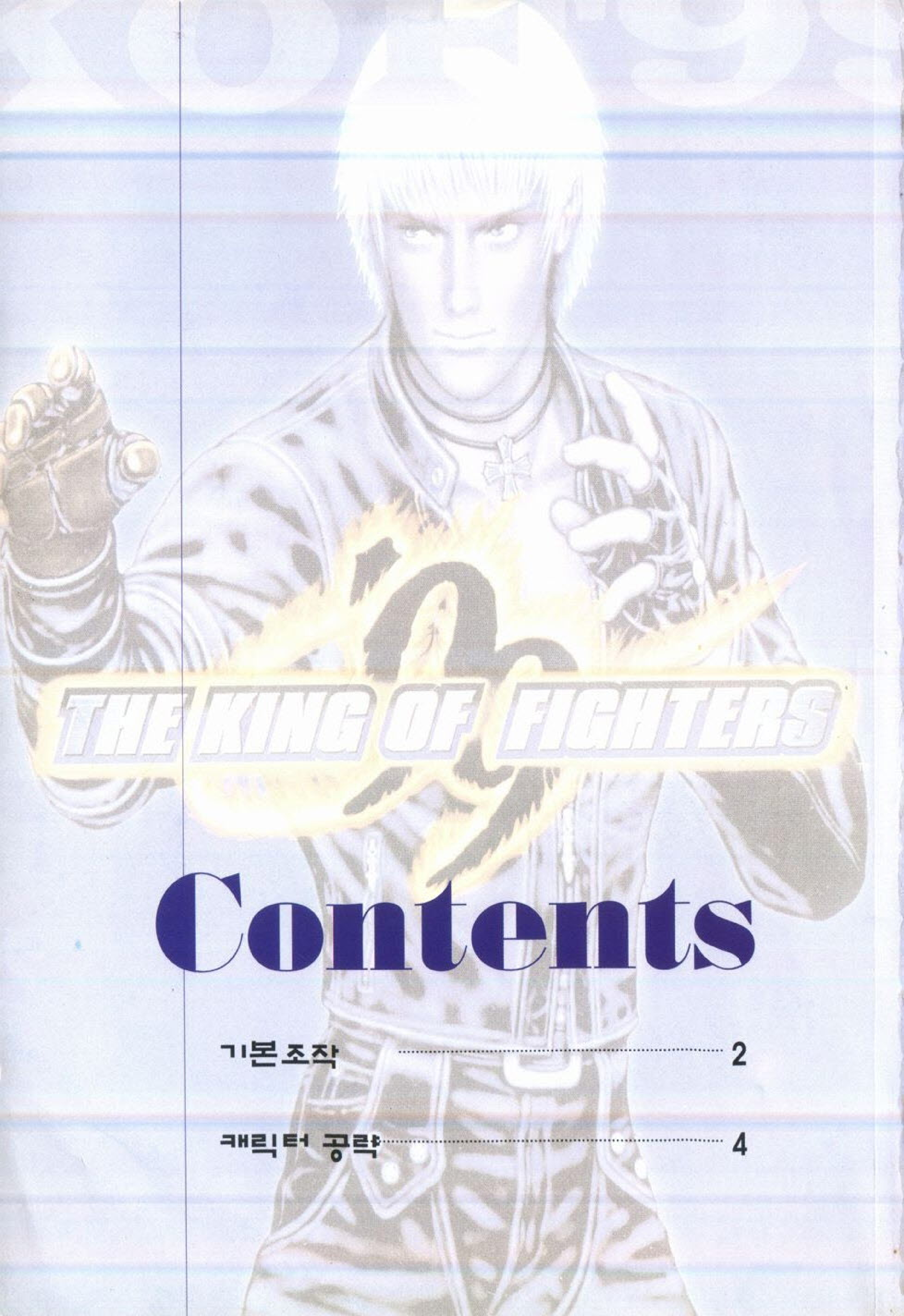
완벽공략본

더킹 오브 파이터즈 99



게임파워 99년 9월호 별책부록



Contents



세기말 격투가 시작됐다!!

더 킹 오브 파이터즈 99

시리즈를 거듭할 때마다 새로움을 선보이는 「더 킹 오브 더 파이터즈」가 이번에는 '스트라이커'라는 신개념 시스템과 다수의 캐릭터를 추가해 다시 찾아왔다. 으음, 이오리가 빠진 점이 약간 아쉽기는 한데 클론 쿄가 보이는 멋진 액션에 킹오파 팬들은 벌써부터 열광하기 시작하고 있다.

Arcade

장르: 격투액션
제작사: SNK
발매일: 가동중

기본 조작



■ 레버 조작

↑ - 수직 점프
↗ - 전방 점프
→ - 전진
↘ - 앉기
↓ - 앉기
↙ - 앉기(하단 가드)
← - 후퇴(상단 가드)
↖ - 후방 점프

■ 버튼 조작

A - 약 펀치
B - 약 킥
C - 강펀치
D - 강 킥

■ 특수 조작

대시	→→
백 스텝	←←
소 점프	↖ or ↑ or ↗ (짧게 입력)
대 점프	↖ or ↑ or ↗ (길게 입력)
잔상 점프	대시 중 ↗ or ↙ or ↓ or ↘ 후 ↖ or ↗
가드 캔슬 긴급 회피 전방	가드 중 → + AB 동시 입력(파워 게이지 소비)
가드 캔슬 긴급 회피 후방	가드 중 ← + AB 동시 입력(파워 게이지 소비)
날리기 공격	CD 동시 입력
가드 캔슬 날리기 공격	가드 중 CD 동시 입력(파워 게이지 소비)
가드 크러쉬	상대의 가드에 대해 일정시간 동안 연속공격을 가한다
낙법	다운 직전 AB동시 입력
던지기 회피	통상 던지기에 잡혔을 경우 ← or → + 버튼
도발	스타트 버튼

신 시스템

스트라이커 시스템 – BC 동시 입력

캐릭터 선택화면에서 4번째로 고르는 캐릭터가 스트라이커가 되며 그 활용도는 캐릭터마다 다르다. 사용할 때 호출 신호를 하며 신호 동작 중에는 약간의 무적시간이 있다. 스트라이크 봄을 소비하며 플레이어의 캐릭터가 바뀔 때마다 1개씩 증가한다. 캐릭터별 활용도는 다음과 같다.


▲던집니다 준비합시다


▲던지면


▲추가타를 날리자

K' 슬라이딩으로 공격 후 상대를 띄운다.

맥시마 상대방을 잡을 수 있지만 가드가 가능하다.

죠 폭열권으로 공격 후 상대가 히트하면 피니쉬로 띄운다. 추가타가 가능하나 공격하는 거리가 짧아 활용도가 떨어진다.

유리 플레이어가 사용하는 캐릭터의 기를 채워주고 상대가 접근하면 공격한다. 상대를 띄우고 추가타가 가능하다.

료 공중으로 출연 후 공중 호황권으로 공격한다.

쿄 1, 쿄 2 플레이어가 사용하는 캐릭터의 기를 채워주고 상대가 접근하면 공격한다. 상대를 띄우고 추가타가 가능하다.

랄프 급강하 폭탄펀치로 공격 후 게릭티카 팬텀으로 공격한다. 가드가 가능하고 띄운 상대에게 추가타를 먹일 수 있다.

웝 채찍을 마구 휘두른다. 리치가 긴 것이 장점이다.

베니마루 상대방을 베니마루 코레더로 잡는다. 가드가 가능하고 도중에 공격할 수 있다.

앤디 참영권으로 상대를 띄우고 추가타를 먹인다.

마이 플레이어가 사용하는 캐릭터의 기를 채워주고 상대가 접근하면 소야천조로 상대를 띄운다.

로버트 용호난무로 공격하나 상대방이 가드하면 공격하지 않고 성공해도 데미지가 적다. 공격 도중이나 피니쉬로 띄운 후 추가타가 가능하다.

타쿠마 가면을 쓰고 출연해서 패왕지고권으로 빠르게 공격한다. 공격판정이 화면 끝까지 있다는 점이 장점이나 추가타는 들어가지 않는 것이 단점이다.

레오나 상대에게 대시 후 초필살기의 피니쉬를 먹인다.

아테나 상당한 고성능의 스트라이커. 플레이어가 사용하는 캐릭터의 에너지를 약간 채워주며 몸 주위에 공격 판정도 있어 상대가 닿으면 날려 버린다.

켄수 출연 후 고기만두를 먹는다. 플레이어가 사용하는 캐릭터의 에너지와 기를 약간씩 채워준다.

친겐사이 도발 후 상대가 접근하면 필살기로 공격한다.

킹 슬라이딩으로 공격한 후 상대를 띄우고 추가타가 가능하다.

마리 슬라이딩으로 공격한 후 M.스파이더로 상대를 띄우고 추가타를 먹인다.

카스미 도발로 상대의 기를 없애고 상대가 접근하면 잡아서 던진다. 추가타가 가능하다.

샹페이 도발로 상대의 기를 없앤다.

진훈 공시진으로 공격한다.

김갑환 공중으로 출연 후 비상각으로 공격한다.

장거한 철구 대압살로 출연하며 공격한다. 중단에 판정이 상당히 좋다.

최번개 도발로 상대의 기를 없애고 상대가 접근하면 공격한다.

바오 커다란 사이코볼(?)로 공격한다. 판정이 큰 것이 장점이다.

클라크 점프 중 날리기 공격으로 공격 후 상대를 잡아 위쪽으로 던진다. 가드가 가능하고 추가타가 가능하다.

긴급 회피 이동 ← or → + AB 동시 입력

전방 회피를 할 때는 이동 중 버튼입력으로 공격이 가능하며, 후방 회피를 할 때에는 뒤로 빠르게 이동 후 앞으로 전진하나 필살기로 캔슬할 수 있다.

다운 공격

일부 캐릭터들만이 소유하고 있는 특수기로 다운되어 있는 상대를 공격할 수 있다.

파워 게이지

상대를 공격하거나 반대로 공격을 당했거나 또는 가드했을 때 게이지가 모이며 최대 3개까지 모을 수 있다.

게이지 1개를 사용하는 동작

- 초필살기(체력 게이지가 붉은 색으로 점멸될 때는 잠재능력으로 공격한다)
- 가드 캔슬 긴급 회피
- 가드 캔슬 날리기 공격

게이지 3개를 사용하는 동작

2종류의 모드가 있으며 일정시간동안 효과를 볼 수 있다. 이 2가지의 모드를 사용할 때에는 가드 캔슬 긴급 회피와 가드 캔슬 날리기 공격이 되지 않고 파워 게이지가 모이지 않는다.

캐릭터순서 선택

- A, B, C, D 조작으로 순서를 선택할 수 있다.
- 스타트를 누른 채로 선택하면 상대방에게 순서를 보여줄 수도 있다.



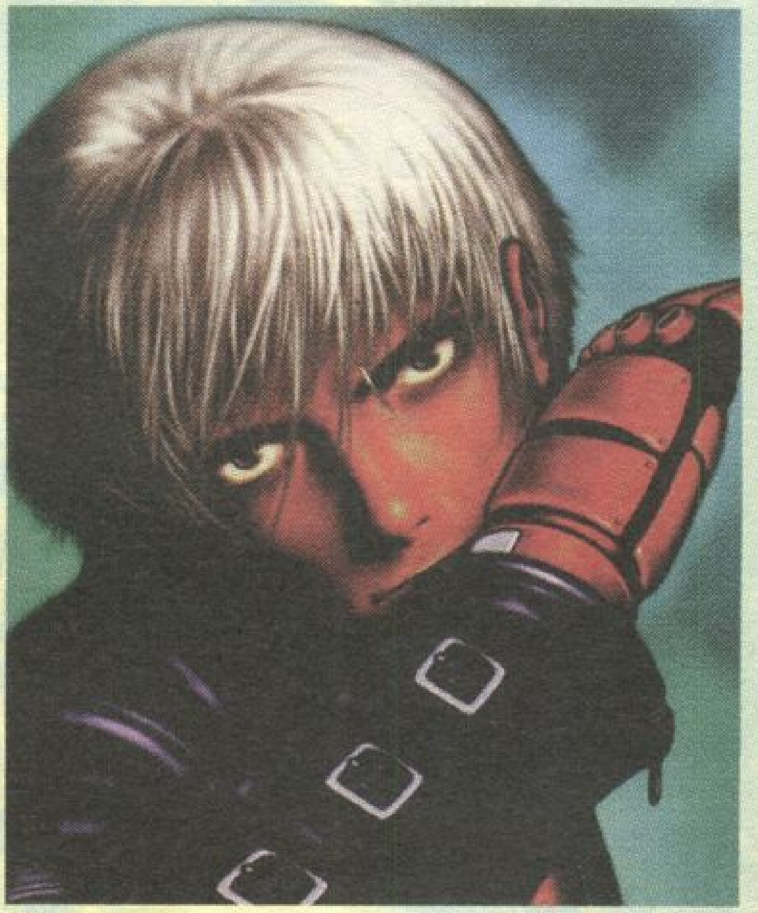
▲A, B, C, D를 차례대로 선택했을 경우

카운터 모드 - ABC 동시 입력

- 초필살기 무한 사용(발동속도가 느려진다)
- 회피 공격 중 캔슬 가능
- 필살기에서 초필살기로 캔슬 가능

아머 모드 - BCD 동시 입력

- 필살기를 가드해도 가드 데미지를 입지 않는다.
- 상대의 공격을 가드하지 않아도 무시하고 공격이 가능하다.



캐릭터 공략

※이번 호에는 각 캐릭터들의 기본기에 대해서만 언급한다.

K'



스탠드 자세에서 약펀치는 발동이 빠르고 비교적 리치가 긴 편이라 견제용으로 사용하면 좋다. 단, 상대 체구가 작아서 앉아 있을 경우 맞지 않을 때에는 약킥을 사용해 견제할 수 있다. 서서 강킥은 대공 역할도 할뿐만 아니라 기술 자체가 위에서 아래로 내려찍는 것이어서 상대가 앉아 있다 해도 공격할 수 있다. 또한 리치에 비해 발동속도가 빠른 편이라 견제용으로 가장 효율적이라고 할 수 있다(물론 때에 따라 다른 방법으로 견제해야 할 필요도 있다). 원거리에서의 강펀치 공격은 발동은 빠르나 그 후 허점이 많이 노출되어 가급적이면 피하는 것이 좋고, 앉은 상태에서 강펀치는 어퍼공격을 하는데 발동속도가 느려서 대공용으로 사용하기 힘들다. 하단 강킥은 '발동속도는 약간 느리다' 라는 느낌이 들지만 리치가 긴 것을 이용해 가끔씩 써주면 좋다. 날리기 공격은 발동속도는 상당히 느리지만 발을 수직으로 높이 쳐 올리기 때문에 타점이 상당히 높다. 점프 공격 또한 상당히 유용한데, 우선 점프 강킥은 위에서부터 아래로 찍어 내리는 형식으로 되어 있어 (마치 이오리의 점프 강킥처럼) 공중전에서 상당한 우위를 차지하며 체구가 작은 캐릭터들이 앉아서 가드를 하더라도 거의 다 히트시킬 수 있다. 점프 강펀치는 공격판정이 거의 밑부분에 위치해서 공중전용으로는 쓸모가 거의 없어 백어택을 노리거나, 콤보를 넣을 때 사용하면 적합하다. 점프 약펀치 역시 공격판정이 아랫부분에 있어서 지상에서 앉아서 반격을 노리는 상대에게 공격을 할 수 있으며(강펀치 보다 수월한 능력을 발휘한다) 백어택의 가능성도 약간 소지하고 있다. 점프 약킥은 제자리 점프시 리치가 늘어나고(하단 쪽으로 공격판정을 가지고 있다) 전방 점프나 후방 점프시 공격판정이 상단 쪽으로 되어 있어 공중전에서 그 진가를 발휘할 수 있다(발동속도 역시 빨라서 유용하다).



▲어퍼!



▲빠르지는 않지만 리치가 상당히 길다



▲위에서



▲아래로



▲로우킥이긴 하지만 하단은 아니다



▲보이는 것처럼 대공기도 가능하다

베니마루



베니마루는 전작과 기본기가 동일하다. 서서 강킥은 나오는 속도가 약간 빨라졌으며, 점프 강킥은 판정이 좋아져 전작과 마찬가지로 역가드를 노릴 수 있다. 상대방이 낮은 공격을 대공기로 노린다면 점프 중 강킥을 타점을 낮게 공격하거나 날리기 공격을 하는 게 좋다. 서서 약킥은 견제로 상당히 좋고 강펀치는 상대의 점프를 커트하거나 달려오는 상대를 공격할 때 사용하자(약간 남발해도 거의 무방하다). 대공기가 없어져 상대의 공격에 약간 밀리는 감이 있으나 제자리 대점프 강킥이 공격이 나오는 속도가 빨라 이것으로 대공기가 없는 점을 커버하자(특히 번개같이 넘어 다니는 캐릭터들에게 넘어가기 전에 점프 공격을 끊어버리자). 앉아 약킥은 자세도 낮고 뇌광권으로 연계할 수 있으므로 자주 노려볼 만하다. 앉아 강킥은 공격판정이 나오는 속도가 빠른 편이므로 대부분 서서 가드를 하는 상대라면 그 허점을 노려서 사용하자. 서서 강킥과 강펀치, 약킥 견제, 점프 강킥을 주력으로 사용하는 것을 추천한다.



▲판정이 좋아진 점프 중 강펀치



▶아래쪽을 공격할 때는 날리기 공격으로



▲여전한 약킥 견제



▲대공기로 사용할까?



▲대공기로 사용하자

유리



전작과 비교해 볼 때 기본기의 변화는 거의 없다. 원거리 약펀치는 모션이 바뀌었지만 전작과 거의 차이점은 없다. 체구가 작은 캐릭터는 앉아서 가드시 히트되지 않으므로 주의해서 사용해야 한다. 원거리 강펀치는 펀치를 곧바로 뻗어서 공격하는데, 리치가 길고 판정이 좋아서 견제용으로 추천한다. 원거리 강킥은 공격 타점이 윗부분에 위치하고 있어 상대방의 소점프를 커트할 수 있고, 리치도 길고 판정이 좋아 견제용으로 애용되는 기술이다. 제자리 대점프 강펀치는 대공용으로 사용되고, 점프 강킥은 전작과 마찬가지로 판정과 파워가 강력해서 아주 좋을 뿐만 아니라 역가드 공격이 가능해서 다양한 공격 패턴을 만들 수 있다. 점프 약킥은 타점이 아랫부분에 있어서 체구가 작은 캐릭터에게 사용하면 좋다. 점프 날리기 공격은 발동속도가 빠른 것이 특징인데 대공용으로 사용하는 것이 가장 적합하다. 앉아 강펀치는 어퍼인만큼 대공기로 사용할 수 있고 캔슬도 가능해서 연속기로 사용하기 좋다. 반격을 노리는 상대에게 꼭 필요한 기술이다. 점프 강펀치는 「98」 때와 마찬가지로. 발동속도가 빠르고 파워도 막강하다. 점프 CD 역시 엄청난 리치와 파워를 가지고 있어 장거한의 강력함에 큰 영향을 미치는 기술이다. 점프 약펀치와 약킥은 발동속도가 빠르고 판정도 쓸만해서 공중전용으로 사용하는 것이 바람직하다.



▲리치도 길고 판정도 좋고…. 대공으로도 좋고…

맥시마



밸런스가 잘 안 맞는 캐릭터 같다. 서서 약펀치는 그나마 가장 빠른 공격이지만 리치가 짧아 견제기로 사용하기에는 부적합하다. 근접시에는 팔꿈치로 공격하는데 캔슬이 가능하므로 연속기를 노릴 때 사용하자. 약킥은 리치도 길지 않고 속도도 상당히 느리다. 근접시 약킥은 하단이길 기대했으나 하단도 아니고 속도마저 절망이다. 원거리 서서 강펀치는 라이트 스트레이트로 속도는 느리지만 리치가 있어 상대방의 점프나 공격을 끊을 때 사용하자.

근접 강펀치는 2격짜리로 1, 2격 모두 캔슬이 가능하다. 문제의 강킥. 도대체 이 기본기의 용도는 과연 무엇인지? 리치도 무지하게 짧고 속도도 무지하게 느린 것이 파워가 장거한이냐? 그것도 아니다. 그냥 도발기라고 말해 주고 싶다. 근접 강킥은 무릎으로 공격하는데 캔슬이 가능하다. 점프 강펀치는 어느 쪽으로 어떻게 뛰든 모두 위쪽을 공격한다. 그러므로 체구가 작은 캐릭터(ex: 최번개, 바오 등)가 앉아 있으면 절대 맞을 기미가 보이지 않는다. 전방 대점프와 후방 대점프를 제외한 점프 강킥도 마찬가지로 위쪽을 공격한다. 대공성은 좋을지 모르나 점프 강펀치와 마찬가지로 체구가 작은 캐릭터는 앉아 있으면 맞지 않는다. 점프 약킥은 지속시간이 상당히 길어서 견제 정도로 사용해도 무방하다. 점프 약펀치는 공격의 지속시간이 약킥보다는 짧지만 판정이 좋다.



▲너무 느려서 쓸모가 없는 특수 기본기



▲생각보다 리치가 길다



◀대공기로 사용하자



▲나오는 속도는 느리나 일단 나오면 판정은 죽여준다



▶가드 포인트가 있는 견제기



▲좋은 판정



신고

신고는 전작과 거의 기본기의 변화가 없다. 서서 약펀치는 빠르지만 리치가 짧아 쓸모가 없고, 원거리 약킥은 발동이 빠르고 리치가 길어서 발동 후 약간의 빈틈이 존재하지만 견제용으로는 제법 쓸만한 기본기이다. 앉아 강펀치는 대공용으로 좋고 캔슬이 가능해서 연속기를 넣을 때 좋다. 앉아 강킥은 자세가 낮아서 상대방 판정이 상단인 점프공격이나 지상 견제 기본기를 노려서 사용할 수 있다. →약킥, 이 특수 기본기의 경우 전작에서는 기본기를 캔슬해도 연계가 되지 않았지만 『99』에서는 연계가 되므로 유효 적절하게 사용하면 상당히 좋은 효과를 볼 수 있다. 원거리 강킥은 발동속도가 빠른 편인 데다가 판정이 위에 있고 파워도 강해서 견제용 및 상대방 점프를 예상해 대공기로 사용할 수 있다. 점프 중 약킥은 타점이 낮아 체구가 작은 상대를 공격할 때 사용하자. 점프 강킥은 발동이 빠르고 판정이 좋아서 비교적 공중전에 강하다. 점프 날리기 공격은 전작과 바뀐 게 없고 기술의 판정이 좋으므로 자주 사용하자. 점프 공격 후 연속기를 넣으려면

테리



전작에 비해 약간의 기본기 변화가 보인다. 점프 강킥과 스탠드 자세에서 약킥의 모션 및 →약펀치 특수기가 바뀌었다. 스탠드 자세에서 약펀치는 전작과 바뀐 점이 거의 없는데 발동속도가 빠르고 판정도 쓸만하지만 타점이 약간 윗부분에 위치해 상대방의 소점프 공격을 끊거나 단순한 견제용으로 사용할 수밖에 없다. 스탠드 자세에서 약킥은 여전히 견제나 상대의 공격을 끊을 때 좋다. 발동속도가 전작보다는 느려졌다는 느낌이 들지만 다른 캐릭터들도 기본기에 변화가 많아서 테리가 유독히 약해졌다는 인상이 들지는 않는다. 스탠드 자세에서 강펀치는 일렬로 곧게 펀치를 뻗는데 생각보다 리치가 짧다. 그 대신 파워가 강하고 판정도 여전히 좋다. 근접 강킥은 발동속도가 빠르고 타점도 윗부분, 아랫부분 골고루 위치하고 있어 공중에 위치한 적도 공격하기 쉬우며 판정도 좋아서 콤보를 구사할 때 편리하다. 앉아 강펀치 역시 전작과 비슷하게 발동이 빠른 편이고 파워도 강력하며 가드 포인트를 많이 빼앗는 것이 특징이다. 점프 강킥은 포즈가 전작에서는 발을 곧게 뻗는 수평자세였는데 비해 지금은 비스듬히 아래로 다리를 뻗어서 공격한다. 따라서 대공성은 떨어지지만 더 아래쪽을 공격하기 때문에 체구가 작은 상대를 공격할 때 좋다 (특히 체구가 작은 상대방에게는 역가드 공격을 노리기 수월하다). 전작보다 발동속도가 엄청나게 떨어져 중단으로 사용할 수 없어졌고, 판정 역시 전작에 비해 약해진 것 같다. 점프 중 날리기 공격은 타쿠마의 그것과 비슷한 포즈로, 판정이 좋아서 상당히 쓸만하다. 점프 중 약킥은 타점이 위에 있어서 대공용으로 좋고 발동도 빠르니 이점을 이용해서 적극 사용하자.



▲모션이 변한 강킥



▲폼하나 끝내주네



▲짜증이 나려고 하는데



▲리치는 짧지만 판정은 좋다



▲완벽한 대공용이다

강펀치가 가장 좋다. 원거리 강펀치는 나오는 속도가 느리고 판정도 별로 좋이 않아 활용도가 떨어진다.



◀여전히 쓸모없는 강펀치



▲예상해서 대공기로



▲쓸만한 판정의 강킥



◀생각보다 판정이 좋다

앤디



전작과 기본기의 차이가 거의 없는 앤디. 스탠드 자세에서 약펀치는 발동이 빠른 편에 속하며 타점이 윗부분에 있어 작은 체구의 캐릭터들은 히트하지 못한다. 약킥은 리치가 좀 짧지만 약펀치와 더불어 견제용으로 사용할 수 있다. 원거리 강펀치는 판정이 상당히 좋아서 거의 대부분의 기본기는 뚫어버리고 공격할 수 있으며 리치도 꽤 긴 편이라 견제기 중 가장 쓸만한 견제기라고 할 수 있다. 원거리 강킥은 여전히 느리고 판정은 나쁘지 않으나 리치가 짧은 것이 단점이다. 날리기 공격이 「98」에서와는 달리 기합을 넣으면서 헤딩으로 공격하는 모션으로 달라졌다. ↘A는 2격 짜리이기는 하나 1격째에만 캔슬이 가능하다. 점프 강킥은 발동속도는 빠른 편은 아니지만 판정이 상당히 좋고 리치도 쓸만 하며 공중전 및 지상전에서도 압도적인 판정으로 밀어부친다. 점프 약킥은 발동속도가 빠르고 타점이 위쪽에 있어 대공기로 사용하는 것을 추천한다. 점프 약펀치는 발동속도는 빠르지만 리치가 짧고 타점도 좋지 않아 대공용으로 사용할 바에는 점프 약킥을 사용하는 것이 낫고, 지상 공격용으로 사용할 바에는 점프 강킥을 사용하는 것이 훨씬 좋다. 한마디로 말하자면 「98」때와 달라진 게 없다. 점프 강펀치는 발동속도가 빠르고 판정이 위쪽이라서 대공 공격용으로 사용하면 좋다.



▲헤딩으로 날려버린다



▲여전히 좋은 판정의 강킥



▲판정 좋고, 리치도 긴 강펀치



◀약킥은 견제로 사용하자



▲모션이 변한 날리기 공격



마이

마이의 원거리 약펀치는 빠르고 리치가 길어 견제로 상당히 좋다. 원거리 약킥은 리치가 상당히 길기는 하나 판정이 위쪽이라서 체구가 작은 캐릭터들은 앉아 있으면 맞지 않고 공격하는 속도가 약간 느리므로 이점을 주의해야 한다. 원거리 강펀치는 전과 마찬가지로 대공기로 사용할 수 있으며 판정도 좋아 견제기로 사용하는 게 좋다. 근접 강펀치는 위쪽으로 공격하기 때문에 점프하는 상대를 커트하기 좋다. 원거리 강킥은 한 걸음 앞으로 이동하면서 공격하는데 리치가 짧아 활용도가 떨어진다. 제자리 대점프 강펀치는 부채로 위쪽을 공격하는 것으로 하이 점프를 하는 상대에게 대공기로 사용하는 것을 권한다. 전방 점프나 후방 점프 중 강펀치는 판정이 아래쪽은 아니지만 대공 판정이 상당히 좋아 공중에서 상대와 부딪쳤다면 바로 강펀치를 사용하자. 제자리 대점프 중 강킥은 강펀치와 마찬가지로 위쪽을 공격하나 강펀치보다 리치가 긴 반면 판정이 좋지 않다. 전방 점프 강킥은 약간 아래쪽을 공격하면서 리치도 길어 상당히 고성능이다. 앉아 강펀치는 상당히 빠르고 판정도 좋고 캔슬이 가능하므로 모든 연속기의 시작점이 될

조



조의 경우에는 상당히 많은 변화가 있다. 근접 강킥의 경우 모션이 무릎으로 올려 차는 모션으로 바뀌었고, 캔슬이 가능해 연속기를 노릴 때 사용하면 좋다. 전작에서 공격판정이 나오는 속도가 상당히 빨랐던 근접 강펀치가 상당히 느리게 바뀌어(전작에 비해서) 조 유저들에게는 상당히 큰 타격이 있을 것이다. 캔슬이 가능하기는 하나 예전의 패턴으로 공격하기는 어려워졌다. 앉아 강킥이 →B로 캔슬이 가능하고, →B는 헛캔슬도 가능하게 됐다. 전작에서 조의 주력이라고 할 수 있었던 점프 중 강킥은 모션이 바뀌면서 중단도 되지 않고 판정도 상당히 안 좋아져 활용도가 많이 떨어졌다. 대신 점프 중 강펀치가 아래쪽을 공격하는데 공격 판정이 나오는 속도가 느려 중단을 노리기에는 무리가 있고 판정도 그리 좋지 않다. 점프 중 날리기 공격은 변경된 조의 기본기 중 유일하게 좋아진 기술이다. 공격판정이 나오는 속도가 상당히 빠르고 판정도 좋아 상대의 점프를 예상해 대공기로 사용할 수 있다. 원거리 약펀치가 캔슬이 불가능하게 되어 초필살기의 연계기 사용이 어렵게 되었다. 「99」의 조는 기본기가 많이 약화되어 기본기의 공격보다는 필살기 조합으로 상대를 공격해야 할 것으로 보인다.



▲리치가 길다



▲견제로 사용하기에는 느리고 대공기로 사용하기에는 무리가 있다



▲예전의 중단 강킥은 어디로 갔는가



▲발동이 빠른 날리기 공격



▲상당히 아래쪽을 공격하는 강펀치

것이다. 날리기 공격은 뒤로 이동하면서 공격하나 공격 속도가 상당히 느려 활용도가 낮은 것 같다.



◀리치가 길어서 견제로 좋다



▲이 부채가 한지야, 한지. 단돈 1000원



▲WOW! 멋진 킥



료

전작까지 주력이라고 할 수 있었던 서서 약킥이 변화되었다. 리치도 짧아지고 공격하는 속도도 상당히 느려져 전법에 변화가 필요하다. 서서 강펀치의 모션이 변화했는데 판정도 더 좋아지고 리치도 약간 길어졌다. 앉아 강펀치는 대공기, 연속기용으로 좋으며 상대와 근접해 있을 경우 상대의 공격을 무시하고 공격할 정도로 빠르고 판정이 좋다. 소점프 D는 상대의 점프를 예상해서 대공기로 사용하기 좋으나 상대방이 지상에 있다면 공격이 거의 불가능하니 주의하자. 제자리 대점프 강펀치는 소점프 강킥과 마찬가지로 상대의 점프를 예상해서 대공기로 사용하자. 지상에서 날리기 공격은 공격판정이 나오는 속도도 빠르고 판정도 좋은데다 캔슬이 가능하므로 상당한 고성능이다. 상대의 견제를 노려서 사용하자.



▲역시 모션이 바뀐 소점프 강킥



▲모션이 바뀐 약킥



▲모션이 변한 강펀치

로버트



우선 강펀치의 변화가 눈에 띈다. 그 좋던 원거리 강펀치는 어디로 가고 이상한 자세로 공격을 하는데 속도도 느려 완전 도발용이라고 할 수 있다. 그동안 연속기의 시작으로 사용했던 근접 강펀치조차 모션이 변화하면서 발동속도가 상당히 느려졌다. 강펀치의 변경과 필살기의 변경으로 로버트는 완전 다른 캐릭터가 된 느낌이다. 서서 강킥은 거의 변경점이 없어 전작과 동일한 용도로 사용하면 된다. 단, 판정이 좋고 리치도 길다고 해서 남발하면 바로 죽음이니 신중하게 사용하자. 점프 중 강킥의 판정 또한 건재하다. 상대의 공격을 무시하고 공격할 정도로 판정이 좋아 상대의 점프를 예상하고 점프 강킥으로 공격할 수 있다. 점프 강킥은 상당히 아래쪽을 공격하는 반면 강펀치는 위쪽을 공격한다. 점프 중 상대와 근접해 있다면 강펀치를 사용하는 게 좋다. 점프 중 날리기 공격은 필살기 후 추가타나 대공기로 사용하자. →A는 앞으로 이동하며 공격하는 중단 공격으로, 판정이 중단임에도 불구하고 공격이 나오는 속도가 상당히 빠르고 리치가 길어 성능적으로 우수하나 남발하면 상대가 그것을 노려서 공격할 수 있으므로 신중히 사용하자. 필살기의 커맨드가 모두 모으는 방식으로 바뀌어서 모든 특수기가 뒤로 한 채로도 사용할 수 있다. 이 점을 이용해 연속기를 사용해야 하는데 사용하기가 상당히 어렵다.



▲강펀치. 이거나 먹어라



▲너무 느려진 근접 강펀치

타쿠마



타쿠마는 전작과 달라진 것이 거의 없다. 달라진 게 있다면 기본기 ☞ 특수기 ☞ 초필살기의 연계가 되지 않는다는 점. 하단 약킥, 하단 약펀치는 역시 특수 기본기로 이어진다. →B는 역시 중단으로 발동도 그다지 느리지 않으므로 잘 사용하면 큰 소득을 얻을 수 있을 것이다. 원거리 약펀치는 판정도 그리 좋지 않고 리치도 길지 않아 견제기로도 사용도가 적어 쓸만한데가 없다. 원거리 약킥은 발동이 빠르고 판정이 위쪽에 있어 근접시 상대방의 점프를 끊을 수 있다. 앉아 강킥은 공격판정이 나오는 속도는 빠르나 공격 후 딜레이가 큰 편이라 항상 캔슬을 하도록 하자. 앉아 강펀치는 대공기로 사용할 수 있고 캔슬이 가능하므로 연속기로 사용할 수 있다. 새로운 특수 기본기인 ↘약킥은 이번에 새롭게 도입된 다운공격으로 기본기 캔슬도 되고 다운된 상대를 공격할 때 사용할 수 있다. 물론 남법하면 다운 공격이 맞지 않는다. 타쿠마의 점프 강킥은 역가드 공격이 잘 되므로 신중히 사용하자. 이 공격이 성공하면 타쿠마의 연속기를 넣을 수 있다.

점프 강펀치는 발동이 빨라서 후방점프 후 바로 사용하면서 뒤로 빠지는 식으로 회피하면 좋다. 타쿠마의 점프 중 날리기 공격은 전작과 마찬가지로 공격 판정이 위에 있어서 공중전에서 유리하다. 점프 약킥은 타점이 낮아서 체구가 작은 상대에게 사용하는 것이 좋다.



▲으라!



▲상대의 점프를 끊어주자



▲좀 아픈 정권찌르기



▲여전한 판정!

친



「99」에 와서 전체적으로 기본기의 판정이 좋아진 것 같은 친은 스피드에서는 느리지만 작은 체구로 그 점을 커버할 수 있다. 근접 강킥이 캔슬이 안되므로 활용도가 떨어졌다. 점프 중 강펀치는 리치는 짧지만 여전히 2격짜리이고 중단이 가능하므로 상당히 고성능이다. 점프 중 상대가 약간 멀리 떨어져 있다면 강킥으로, 가까이에 있다면 강펀치로 사용하자. 원거리 강펀치는 리치가 그리 길지 않지만 캔슬이 가능하고 의외로 판정이 좋으므로 자주 사용하자. 앉아 강펀치는 대공기로 좋으며 늦게 캔슬해도 캔슬이 가능하다. 앉아 강킥이나 약킥은 자세가 상당히 낮아서 점프해 오는 상대가 웬만큼 낮게 공격하지 않는다면 이 점을 노려서 연속기를 넣어주자. 약펀치는 거의 활용도가 없으므로 가끔씩 견제로 사용하자. →A는 중단인데다 파워도 강하지만 공격 후 딜레이가 상당히 길다. 상대가 공격을 당했다고 해도 반격이 가능하므로 기본기에서 캔슬 후 필살기로 캔슬하거나 마지막에 중단으로 공격할 때 사용하자.



▲대공기로 좋은 날리기 공격

쿄1



교의 클론인 일명 복제 쿄 1이다. 기본기가 대폭적으로 이상해졌는데, 쿄의 기본기들을 약간씩 나누어서 쿄 1과 쿄 2가 가지고 있다. 스탠드 자세에서 약펀치는 전작 쿄의 근접 약펀치로 바뀌었는데 근접해서 약펀치를 입력해도 모션은 같다(고로 활용도가 줄어들었다). 원거리 약킥의 포즈가 곧바로 뻗어서 차지 않고 무릎으로 치기 때문에 리치가 짧아졌다(단, 좋아진 것은 리치가 짧은 대신 딜레이 줄어들어서 연타에 도움이 되는 정도). 게다가 앉은 상태에서 강펀치는 예전 쿄의 하단 반격기 포즈로 바뀌었는데 대공용으로 사용하기에는 전작의 어퍼보다 성능이 떨어졌다. 점프 강킥의 포즈가 예전의 전·후방 점프 강킥과는 포즈가 같으나 제자리 점프 강킥의 포즈에도 변화가 없다. 즉 점프 강킥의 종류가 한가지로 줄어들었다. 점프 강펀치는 발동속도가 빠르고 판정도 그럭저럭 쓸만하다. 게다가 「98」때와 성능도 비슷해서 공중에서 시작되는 콤보를 구사하는데 그리 큰 지장은 없을 것이다. 예전에 가지고 있던 점프 중 ↓강펀치의 특수 기본기는 사용할 수가 없다.



▲Uh? 계속 그럴래?



▲원거리인데 왜 이러냐?



▲앉아 강펀치? 좀 너무한다

쿄2



쿄 1과는 또 다른 기본기를 가지고 있는 쿄 2. 쿄 1는 약공격의 기본기가 바뀌어 있는 반면 쿄 2는 강공격들의 기본기 모션이 대폭 변화되었다. 우선 근접 강펀치가 예전 쿄의 중단 반격기 포즈로 바뀌었는데, 근접 강펀치가 발동하면 약간의 가드 포인트가 있어 상대방의 기본기를 막아내고(밀어내고) 상대방을 공격한다. 이점을 충분히 활용해 상대의 기본기를 무시하고 공격할 수가 있으며 대공기로도 사용할 수 있다. 하단 강킥의 포즈도 예전의 쿄의 앉은 상태 ↘강킥의 특수기 포즈로 바뀌었는데, 1격째엔 넘어지지 않고 2격째의 공격을 히트시켜야 상대방을 다운시킬 수 있다. 1격째 캔슬이 가능하므로 연속기를 사용할 때도 좋다. 점프 중 강킥은 전작 쿄의 소점프, 전후방 점프 중 강킥의 모션인데, 전·후방으로 점프를 하던 제자리 대점프를 하던 무조건 그 모션을 유지한다. 게다가 점프 중 ↓강펀치 기술은 이 쿄 2가 가지고 있다.



▲가드 포인트가 있는 근접 강펀치



◀스트레칭을 요하는 근접 강킥



▲이 놈은 강킥이 쇼네



▲어느 방향으로 점프를 하던 이 모션으로



▲1격째 캔슬이 가능하다



레오나

앉아 약킥이 리치가 상당히 길고 속도도 빠르므로 견제나 상대의 공격을 끊을 때 자주 사용하자. 점프 강펀치나 제자리 점프 강킥는 중단으로 사용할 수 있고, 제자리 대점프 D는 캔슬이 가능하기는 하나 V슬래셔로 연계가 되지 않으므로 주의하자. 서서 약펀치나 약킥은 상대의 점프를 끊을 때 견제식으로 사용하자. 서서 강펀치는 리치도 길지 않고 속도도 빠른 게 아니므로 가끔 퍼포먼스를 발휘할 때 사용하자. 서서 강킥은 강펀치와 마찬가지로 활용도가 거의 없다. 그에 비해 앉아 강킥은 자세가 상당히 낮아지고 리치도 길어서 대공기나 상대의 견제를 노리거나 하단을 노릴 때 사용하자. 하지만 속도가 느린 편이라 상대가 노리고 점프해 올 경우 상당히 난처해지므로 남발은 금물이다. 점프 중 강킥은 리치가 길고 판정도 좋아 상대방의 점프를 예상한 대공기나 견제로 사용해도 무방하다. 점프 중 강펀치는 공격하는 속도가 상당히 빠르고 아래쪽을 공격하므로 중단이 가능하나 보기와는 달리 역가드 공격이 되지 않는다. 앉아 강펀치는 보기보다 대공기로 사용하기에는 무리가 있으나 캔슬이 가능하므로 연속기를 노릴 때 사용하자.



▲견제로 사용하자



▲다시 보니 상당히 멋진 모션이군



▲대부분 중단으로 사용하게 되는 강펀치

랄프



클라크과 마찬가지로 코스춤이 새로워진 랄프. 기본기에서도 많은 변화를 보이는데, 전작에 말이 많았던 스탠드 자세에서 강펀치와 앉은 상태에서 강펀치의 발동속도가 현저히 저하되었다는 것이 가장 큰 변화이고, 제자리 점프 약펀치의 지속속도가 엄청나게 줄어들었다는 점, 또 점프 날리기 공격의 포즈가 바뀌었다는 점이 전작과의 차이점이라고 할 수 있다. 스탠드 자세에서의 강펀치는 파워 역시 전작보다 현저히 감소되었지만 견제용으로 사용하는데 그리 큰 문제는 없다. 단, 타점이 약간 윗부분에 위치해 체구가 작은 캐릭터들은 앉아서 가드시 히트되지 않는다는 것을 잘 고려해서 신중히 사용해야 할 것이다. 스탠드 자세에서 강킥은 타점이 낮아서 체구가 작은 캐릭터들의 견제용으로 적당하다. 스탠드 자세에서 약킥은 발동이 빠르고 타점이 위에 있어서 상대방의 점프도 끊을 수 있고 판정도 좋다. 날리기 공격은 전작에 비해 발동속도가 엄청나게 빨라지고 딜레이도 줄어들어서 대전시 유용하게 사용될 것이다(리치도 길다). 하단 강킥 역시 전작과 비해 엄청나게 차이가 나는데 발동속도가 빨라지고 기술 발동 후 딜레이가 상당히 줄어들어 대전시 보다 낫은 견제가 가능해졌다(확인 방법은 앉아서 강킥 난타). 제자리 점프 약펀치 공격은 전작과는 달리 지속속도가 상당히 짧아졌는데 다행이 무지하게 좋은 판정의 변화는 없는 것 같다. 제자리 점프 강펀치 역시 약펀치의 그것과 마찬가지라고 생각하면 된다. 점프 날리기 공격은 포즈에서 약간 변화가 보이며 발동속도나 판정은 전작보다 훨씬 더 좋아진 느낌이다. 게다가 허점도 줄어들어서 공중전에서는 날리기 공격을 잘만 사용하면 랄프를 더욱 강력하게 만들어 줄 것이다.



▲판정도 나빠지고 느려진 강펀치

클라크



매년 바뀌지 않는 의상이 이번 작에서는 멋지게 바뀌었고 기본기에서도 변화를 보인다. 스탠드 자세에서 강펀치의 포즈가 전작에서는 몸을 회전하며 펀치를 곧게 뻗어 리치가 긴 대신 발동속도가 조금 느린 편이었는데, 이번 작에선 스트레이트로 곧게 뻗어 공격하는 형태로 바뀌었고 발동속도는 빨라졌으나 리치가 짧아졌다(견제용으로 사용하면 좋다). 점프 강킥의 포즈도 전작과 비슷하나 타점이 보다 높은 곳으로 바뀌었다. 스탠드 자세에서 약펀치는 전작과 비슷하게 의외로 좋은 판정을 가지고 있으나 붙어있는 상대의 점프를 끊을 때나 사용하고 나머지는 그리 쓸만한 구석이 없다. 스탠드 자세에서 약킥은 발동속도는 빠르나 리치가 짧아 상대방의 기본기 난타를 끊을 때나 가끔씩 사용해 주는 것이 바람직하다. 스탠드 자세에서 강킥은 전작의 대표적인 견제기인데 전작보다 발동속도가 현저히 느려져 남발하면 피를 부를 수 있다. 그러나 아직까지 견제기로 사용하는데 그리 큰 지장은 없다. 날리기 공격은 전작과 거의 차이점이 없는데 발동속도가 느리고 리치도 짧아서 견제용으로 사용할 수도 없을뿐더러 콤보는 아예 꿈도 꾸기 힘들다. 점프 약펀치는 타점이 아래에 위치하고 있어서 앉아서 반격을 노리는 적에게 사용하면 좋다. 점프 약킥은 전작에 비해 타점이 약간 올라간 느낌인데 대전 중에 그리 신경 쓰이지는 않는다. 발동이 빠르므로 대공용으로 사용해도 지장이 없다. 점프 강킥은 발동속도가 빠르고 타점이 위에 있어 대공용으로 주로 사용하는데, 대전시 후방으로 점프하며 사용하면 회피에 상당히 효과적이다. 점프 날리기 공격은 전작보다 발동속도가 빨라지고 딜레이가 줄어들어 주로 사용하게 될 것이다.



▲어이구 멋지다



▲라이트 스트레이트

아테나



시리즈를 거듭할 때마다 매년 복장이 바뀌는 아테나. 이번 작 역시 시원한 차림새로 복장이 바뀌었다. 마땅히 견제로 사용할 만한 기본기는 없지만 아테나의 앉아 공격은 대부분 자세가 상당히 낮으므로 이 점을 잘 이용해서 대공기로 사용하자. 앉아 강킥은 리치가 짧으나 속도가 빠른 편이고 캔슬이 가능하다. 앉아 강펀치는 자세가 상당히 낮고 캔슬도 가능하므로 주력으로 사용할 수 있다. 원거리 강킥은 리치도 짧지 않고 속도도 느리지 않아 그런 대로 사용할 만 하다. 원거리 강펀치는 공격하는 속도는 빠르나 원거리 강킥보다 판정이 좋지 않다. 점프 공격은 강킥이나 날리기 공격이 좋으며 점프가 위낙 높고 느려 상대의 대공기에 약해질 것이다. 날리기 공격은 판정도 좋고 캔슬이 가능하므로 자주 사용하자. 점프 공격보다는 지상에서 상대의 움직임을 유도해서 공격하는 것이 좋다.



▲멋진 폼의 옆차기

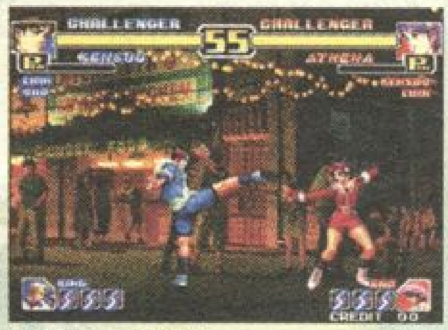


◀기와 한번 깨볼까? 아테나의 손이 깨질까? 기와가 깨질까?



켄수

서서 약킥은 여전히 견제나 상대의 공격을 끊을 때 좋고 강킥은 상대의 점프를 끊을 때 좋다. 약킥으로 견제를 자주하고 앉아 강킥과 서서 강킥으로 상대의 움직임을 제압하자. 앉아 강킥은 리치도 길고 자세가 상당히 낮아지므로 대공기로 사용해도 무방한데다 캔슬도 가능하므로 켄수의 주력이 될 기본기이다. →A는 중단이고 기본기에서 캔슬해서 사용하면 필살기로 캔슬이 가능하므로 연속기로 사용하자. 점프 공격은 강킥이 리치가 길고 판정이 좋아서 점프 공격은 주로 강킥으로 하게 될 것이다. 점프 중 아래쪽을 공격하려면 날리기 공격이나 약펀치가 좋다. 켄수는 점프가 상당히 느리기 때문에 점프 공격보다는 대부분 지상전을 더 많이 하게 될 것이다. 원거리 강킥은 공격 판정이 나오는 속도도 빠르고 판정도 좋으나 낮은 공격(ex: 레오나 앉아 강킥)에 당할 수가 있으므로 주의하자. 근접 강킥은 판정이 나오는 속도가 빠르고 캔슬이 가능하므로 연속기를 넣을 때 적절하다. 원거리 강펀치가 2격의 공격이기는 하지만 리치가 짧아 활용도가 낮다. 앉아 강펀치는 캔슬이 가능하지만 근접 강킥이 사용하기 쉬우므로 그다지 사용하지 않는다.



▲견제로 상당히 좋다



▲상대의 점프를 끊어버리자



김갑환

전체적으로 김갑환은 기본기의 변경이 그리 많아 보이지는 않는다. 스탠드 자세에서 약킥의 포즈가 바뀌었는데 전작보다 리치가 더 길어져서 실용도가 높아졌다(참고로 전작에선 가벼운 견제용으로 약킥보단 약펀치를 사용했었다). 근접 약킥도 전작과는 달리 2히트 공격으로 바뀌어서 근접 약킥 공격 후 콤보를 구사할 때 커맨드 입력시간의 여유가 생겼다. 원거리 약펀치는 발동속도가 빠른 편은 아니지만 타점이 중간에 위치하고 리치도 긴 편인 데다가 판정도 쓸만해서 여전히 견제기로 쓰인다. 스탠드 자세에서 강킥은 타점이 윗부분에 위치해서 대공용으로도 자주 사용되었던 기술이다. 전작과 포즈는 같으나 전작보다 발동속도가 조금 빨라지고 기술 발동 후 딜레이가 눈에 띄게 줄어들어서 보다 나은 플레이를 할 수 있게 됐다. 근접 강킥은 내려찍기 2히트 공격을 상대에게 가격하는데 발동이 빨라서 실용도가 높아졌다. 앉은 상태에서 강킥의 포즈가 「98」에선 일직선 위로 올려 차서(게다가 발동속도도 느렸고 판정도 이상하리 만큼 나빴다) 실용도가 적었으나 이번 작에선 비스듬히 가로질러서 공격을 해 대공기로 사용해도 전혀 지장이 없을 정도다. 하단 강킥은 전작과 마찬가지로 발동은 빠른 편인데다가 리치가 길어서 견제용으로 크게 한 몫하는 기술이다. 날리기 공격은 발동속도가 보통이며 리치가 짧아서 그다지 권해주고 싶은 기술은 아니다. 점프 약펀치는 발동속도는 좀 느린 편이지만 타점이 낮아서 체구가 작은 캐릭터에게 유용하게 사용되고, 점프 약킥은 발동이 빠르고 타점이 위에 있어서 대공용으로 사용할 수 있다. 점프 강킥은 리치가 길어서 공중전에서 중요하게 사용된다.



▲모션이 바뀐 약킥

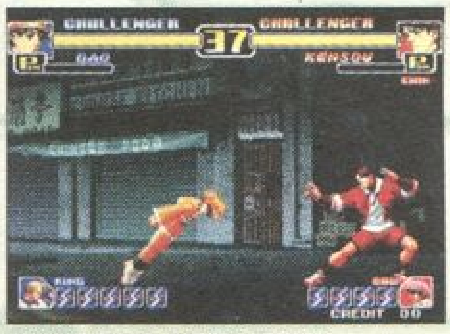


▲상당히 좋아진 앉아 강펀치

바오



사이코 솔저팀의 뉴페이스 바오. 체구가 매우 작아서 공격당하지 않는 경우가 잦다. 점프가 생각보다 높고 점프 스피드가 느린 면이 단점이다. 스탠드 자세에서 약펀치는 리치는 쓸만한 편이나 판정이나 파워가 약한 편이라 단순한 견제용으로 사용하는 것이 바람직하다(체구가 작은 캐릭터는 앉아서 가드시 히트시킬 수 없다). 스탠드 자세에서 약킥은 리치가 길고 약펀치보다 타점이 낮아서(약펀치보다 발동속도는 빠르지 않지만) 견제용으론 쓸만하다. 스탠드 자세에서 강펀치는 발동속도가 빠르고 빈틈이 적어서 돌격용 기술로 사용하면 그 진가를 발휘할 수 있다. 강킥은 돌려차기인데 파워에 비해 발동속도와 리치의 비례가 맞지 않는 것 같다. 자주 사용하다간 피를 부를 것이 뻔하니 가끔씩 사용해주면 좋다. 앉은 상태에서 약펀치의 포즈는 상당히 귀여워서 웃음을 자아낸다. 앉은 상태에서 강펀치는 바오의 밥줄이 될 기본기로, 몸 자세를 굉장히 낮춰 공격을 하므로 공중에서 어지간히 타점이 낮은 기술을 사용하지 않는 한 바오의 이 기술에 대응하는 것은 불가능하다(ex: 장거한). 점프 약펀치는 발동이 빠르지만 지속시간 역시 짧아 일단 기술이 사용되면 빈틈을 보이게 되므로 고려해서 사용해야 한다. 점프 강킥은 타점이 낮은 공격이므로 기억해 두었다가 앉아서 반격을 노리는 상대에게 유용하게 사용하자.



▲바오의 머리가 더 아프지 않을까?



▲상당히 유용한 기본기



▲철산고



▶이런 공격은 왜 데미지가 있을까?



▲대공기로 사용하자

카스미



「96」때 등장했던 토도 카스미가 이번 작에서 다시 출전하게 됐다. 스탠드 자세에서 약펀치는 발동속도는 쓸만하나 리치가 다른 기술들에 비해 짧고 타점도 윗부분에 위치해서 체구가 작은 캐릭터들이 앉아서 가드를 하면 건드리지 조차 못한다. 스탠드 자세에서 약킥은 앞으로 이동하며 발을 곧게 뻗어 공격을 하는 모션으로 리치가 길고 허점이 적어 견제용으로 쓸만하다. 스탠드 자세에서 강킥은 발동속도는 빠르지 않지만 약킥과 마찬가지로 앞으로 이동하면서 공격하므로 리치가 상당히 길어서 잘 사용한다면 큰 효과를 볼 수 있다. 하단 강킥은 속도가 빠르고 발동 후 빈틈이 없어서 상당히 좋은 하단 강킥이다. 리치는 길지 않지만 상당히 유용하니 견제나 공중에서 떨어지는 상대방에게 하단 강킥을 깔아둔다 라는 느낌으로 미리 입력해서 반격을 노려보는 것



▲전진하면서 공격하는 약킥

킹



기본기의 변화가 거의 없다. 서서 강펀치는 리치는 길지 않지만 나오는 속도가 상당히 빠르고 판정도 좋은 편이므로 상대의 기본기 공격이나 점프를 노려서 사용하자. 서서 약펀치와 섞어서 사용하면 상대를 혼란시킬 수 있다. 서서 강킥은 강펀치보다 나오는 속도는 느리지만 리치가 길고 판정도 좋아서 가끔 대공기로도 사용할 수 있다. →B는 로버트의 →A와 비슷한 공격으로 앞으로 전진하면서 공격하는 중단이다. 나오는 속도도 꽤 빠른 편이고 약간 뛰어서 전진하므로 하단공격도 피할 수 있어 상당한 고성능이다. 사용 후 딜레이도 적으므로 하단과 사용한다면 상대는 상당한 곤욕을 치르게 될 것이다. 하단으로는 슬라이딩, 앉아 강킥이나 근접 약킥 후 연속기가 좋다. 새로운 중단기가 생긴 탓인지 점프 강킥은 나오는 속도가 느려져서 중단이 잘 되지 않는데다가 판정도 약간 약해진 것 같다. 점프 중 날리기 공격은 모션이나 판정은 전작과 같으나 나오는 속도가 빨라져서 활용도가 상당히 높아졌다. 역가드를 노리기에는 점프 중 강킥보다 강펀치가 좋다.



▲판정이 좋아진 날리기 공격



▲발동이 빨라진 날리기 공격



▶변화가 없는 걸 멋를 위한 약킥



▲발동이 느려진 강킥

도 좋다. 점프 중 약킥은 야마자키의 점프 중 약킥과 비슷한 포즈로 리치가 상당히 길고 판정이 좋아서 공중전에서 유용하게 사용할 수 있다. 점프 중 강킥은 다리를 일자로 뻗어 공격해서 대공을 노리는 게 좋다. 타점이 보다 낮은 공격을 원한다면 점프 중 날리기 공격이나 약킥이 가장 좋다(점프 약펀치는 가장 효율성이 떨어지는 기술이다)



▲멋진 옆차기(이 정도는 나도 할 수 있다)



▲장풍… 은 아니다



▲수도로 공격



▲류지형을 연상케 하는 약킥



▲판정이 좋은 강킥

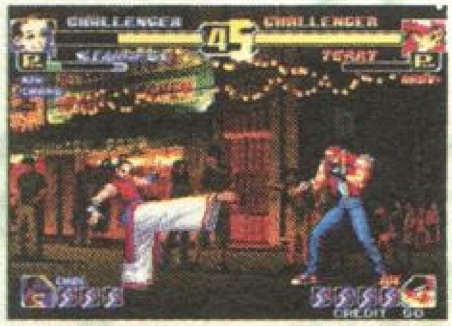
샹페이



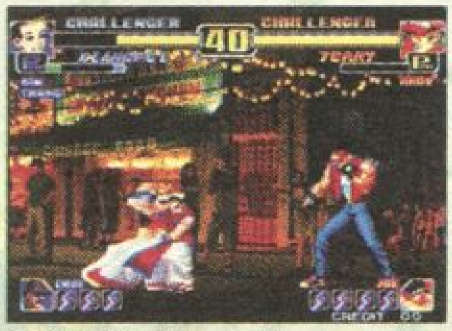
킹오브 파이터즈 시리즈에는 첫 선을 보이는 샹페이가 리얼바우트 시절의 기술들을 고스란히 가지고 왔다. 스탠드 자세에서 약펀치는 2연타의 짧은 공격이지만 리치가 짧아 견제용으로 사용할 수 없고 그렇다고 접근해서 약펀치를 성공시키면 1타의 작은 펀치 공격만 나올 뿐이다. 즉, 견제용으로 사용해야 하지만 그리 견제용답지 않은 나쁘게 평가해서 쓸모가 없는 기본기다(그러나 결코 쓸모 없는 것이 아니다. 오히려 좋은 면도 만만치 않게 존재한다). 스탠드 자세에서 약킥은 리치가 긴 편이고 발동이 빠르나 발동 후 빈틈이 생기므로 주의해서 사용해야 하고, 스탠드 자세에서 강펀치는 리치는 짧은 편이나 앞으로 전진하며 나아가는 기술로 판정도 쓸만해서 잘 사용하면 큰 효과를 볼 수 있을 것이다. 스탠드 자세에서 강킥은 리치가 비교적 길고 파워도 강력하며 발동 후 빈틈도 거의 없어서 견제용으론 그만이다. 하단 강킥은 엄청난 발동속도와 엄청나게 적은 딜레이로 1류급 기술이다. 심심하면 하단 강킥을 난무해 보자. 엄청나게 움직여대는 샹페이를 볼 수 있다. 앉아서 강펀치는 기상 어퍼 공격인데 판정이 상당히 좋고 발동속도 역시 대공용으로는 그만일 정도로 빨라서 대전시 잘만 사용하면 상대방에게 짜증을 자아나게 할 정도다. 점프 약펀치는 발동속도는 빠르지만 리치가 짧고 파워도 약하며 타점도 높거나 낮지가 않아서 실용도가 떨어진다. 점프 약킥은 발동이 느린 편이지만 타점이 가장 아래로 쏠려 있다는 것을 기억해 두자. 점프 강펀치는 발동 속도가 빠르고 판정이 좋으며 타점이 위에 있어서 대공용으로 사용하면 좋다.



▲오지 말아주세요



▲약킥같은 강킥



▲샹페이도 철산고를



▲문제의 기본기가 될 강펀치



▶ 열혈의 날리기 공격



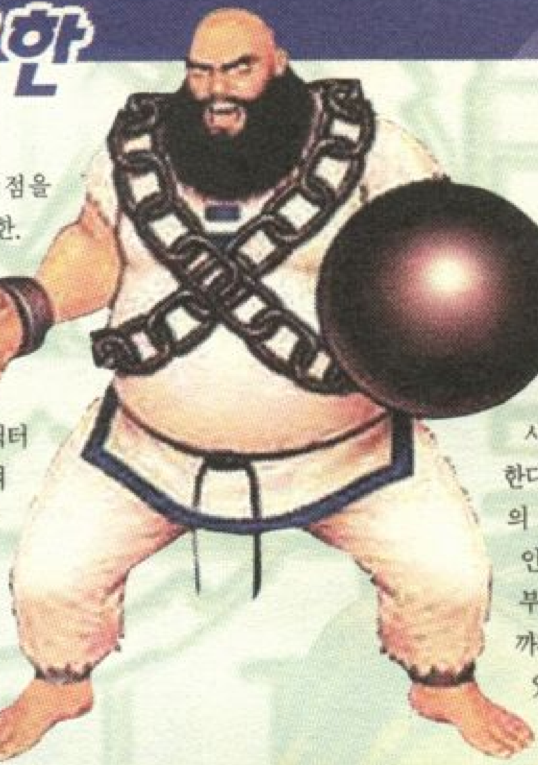
▲ 받아랏!



마리

전작과 거의 변경점이 없다. 점프 중 강킥의 공격 유지 시간이 느려졌으나 판정은 여전하다. 상당히 아래쪽을 공격하고 공격판정이 나오는 속도도 빠른 편인데다 마리의 점프가 상당히 낮아서 중단이 가능하다. 점프 중 강킥보다는 약킥이 더욱 아래쪽을 공격하지만 파워가 약한데다 너무 아래쪽을 공격하기 때문에 활용도가 낮다. 점프 중 상대와 약간 거리가 있다면 강펀치로 공격하도록 하고 근접해 있거나 역가드를 노린다면 강킥으로 공격하자. 제자리 점프 강펀치가 공격 유지시간이 상당히 짧아져서 전작에서는 대공기로 상당한 역할을 했으나 이번에는 대공기로 사용하기에는 좀 어려울 것이다. 원거리 강펀치의 변화를 기대했으나 여전히 나오는 속도도 느리고 자세를 회복하는 속도도 여전히 무지하게 느리다. 상대가 공격을 당했다고 해도 반격이 가

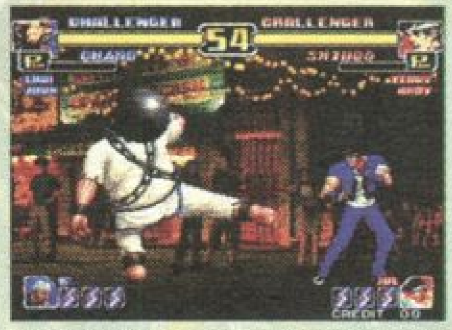
장거한



전작과 거의 차이점을 느끼지 못하는 장거한. 모든 초필살기의 발동속도가 엄청나게 느려져 약해진 것 같지만 거의 모든 캐릭터가 이러한 현상을 보여 특별히 약해졌다고는 말할 수 없다. 스탠드 자세에서 약펀치는 장거한의 견제용으로는 최고로 꼽을만한 기술인데 상대방의 소점프 공격을 미리 예방할 수 있고 기타 잡다한 공격 패턴들도 부숴 버리기 쉽다. 타캐릭터의 그것보다 압도적으로 우월한 판정 및 파워와 틈이 없다는 것이 특징이다. 강펀치는 발동속도는 느린 편이지만 리치가 길고 상대방에게 데미지를 크게 입힐 수 있다는 장점이 있다(어쩌다 한번씩 사용해서 히트시킬 때 느끼는 흥분은 형용할 수 없는 엄청난 환각이다). 강킥 역시 느리긴 하지만 강펀치보다 리치가 더 길고 공격부위도 강펀치보다 쓸만하다. 날리기 공격 또한 멋진데 발동은 느리지만 일단 발동 후엔 틈도 그리 크지 않아 간혹가다 사용하는 것을 권한다. 일명 똥배치기의 포즈를 취하는 동안 공격 타점은 밑 부분부터 위 부분까지 골고루 가지고 있어서 성능이 좋은 편에 속한다. 점프 강킥은 발동속도는 느리지만 공격 방향이 아랫부분에 위치하고 있어 지상에서 대기중인 조그마한 녀석들은 웬만하면 이것으로 공격이 가능하다. 점프 강펀치는 장거한의 밥줄 공중기로, 발동이 상당히 빠르고 빠른 발동속도에 비해 리치도 길며 판정 또한 막강하고 파워 또한 대단하다. 한마디로 장거한을 강력하게 해주는데 크게 한몫하는 기술. 이 기술은 발동이 빠르다는 것을 주무기로서 사용하게 되지만 막강한 파워와 판정이 뒤를 받쳐주고 있어 이 기술만 잘 사용해도 대전시 큰 효과를 거둘 수 있다. 그러나 공격 범위가 강킥보다는 한정되어 있고 바로 앞에 있는 상대는 히트되지 않을 때도 있으니 그때그때 상황에 잘 맞추어서 사용하자. 점프 약킥은 리치는 짧으나 발동속도가 빠르고 판정이 좋아서 대공용으로 사용하던가, 방어시 자주 사용된다. 점프 약펀치는 약킥보다 발동속도가 약간 느리지만 약킥보다는 리치가 훨씬 길어서 대공용으로 사용하면 좋다.



▲최강의 파워와 최강의 견제



▲최강의 리치



▲최강의 리치. 그 두 번째



▲최강의 발동, 최강의 판정, 최강의 파워



▲최강의 리치. 그 세 번째

능하므로 실수로라도 서서 강펀치를 하게 되면 바로 공격을 당하게 될 것이다. 원거리 강펀치보다는 날리기 공격이 공격 후 딜레이도 적고 캔슬이 가능하므로 강펀치보다는 날리기 공격을 추천한다. 서서 약킥은 여전히 빠르고 리치도 짧지 않아서 견제나 상대의 공격을 끊을 때 사용하자. 앉아 약킥이나 강킥은 자세가 상당히 낮아져서 상대가 점프해서 공격해 올 때 대공기로 사용할 수 있다.

앉아 강펀치는 나오는 속도는 빠르나 자세를 회복하는 게 상당히 느리기 때문에 항상 특수기로 캔슬하도록 하자. 특수기를 뒤로 한 채로도 사용할 수 있는 점을 이용해서 연속기를 잘 넣어주자.



▶유지시간이 상당히 짧아진 강펀치

휩



채찍을 사용하는 만큼 리치는 길지만 약공격인지 강공격인지 구분이 안될 정도로 공격속도가 느리다. 서서 약펀치는 너무 속도가 느리기 때문에 앉아 약펀치를 사용하는 게 좋다. 앉아 약펀치는 채찍으로 내려치는데 견제로 사용할 만 하지만 리치는 길지만 속도가 상당히 느려 상대와 너무 근접해 있으면 공격이 안되므로 주의해서 사용하자. 앉아 약킥은 리치가 상당히 길어 견제나 상대의 하단이 허술할 때 사용하자. 앉아 강펀치는 대공기로 보이나 공격하는 속도가 너무 느려서 대공기로 사용하기에는 무리가 있다. →A는 연타하면 공격횟수가 늘어난다. 제자리 대점프 강펀치는 리치가 긴 점을 이용해서 견제나 상대의 점프를 예상해 대공기로 사용하자. 전, 후방 점프 중 강펀치는 채찍을 마구 휘둘러 판정이 굉장히 좋아 보이나 보기보다는 판정이 좋지 않다. 대부분의 점프 공격은 이 날리기 공격으로 하게 되는데 리치가 길고 판정도 좋으나 보기보다 판정이 빨리 사라지므로 주의하자. 점프 중 강킥은 2격짜리 공격으로 연속기를 넣을 때 유용하다. 점프 중 아래쪽을 공격할 때에는 약킥을 사용하자.


▲올려치고


▲내려치고


▲너무 느린 약펀치


▲견제로 사용하자


▲리치가 상당히 긴 약킥


▲이건 곡예?


▲리치가 길어 쓸만하다


▲살벌한 날리기 공격



최번개

「98」보다 비교적 약해진 최번개. 하지만 공중 가드가 없어진 이번 작에선 대부분의 공격이 백어택 패턴으로 최번개에게는 상당히 유리하게 되었다. 특수기의 경우 기존에 있던 특수기가 사라지고 새로운 특수기가 나타났다. 특수기 입력도 「98」에서는 →B 하나뿐이었지만 축적계 기술을 가진 번개에게 보다 낫은 공격 패턴을 주기 위해 이번에는 ←B를 입력해도 같은 기술의 특수기를 사용할 수 있게 되었다. 스탠드 자세에서 약펀치 공격은 리치는 그다지 길지 않지만 발동속도가 빠르고 번개에게 있어 가장 쓸만한 견제기이므로 유용하게 사용하자. 약킥은 약펀치보다 리치가 짧아서 견제용으론 사용하기 힘들지만 가

전훈



한국팀의 뉴페이스 전훈. 기본적으로 공중 기본기와 지상 기본기가 모두 김갑환과 흡사하다. 스탠드 자세에서 약펀치는 다리를 곧게 뻗어서 공격을 하는데 리치가 짧고 지속시간도 짧아서 상대방과의 거리가 비교적 짧을 때 사용하는 것이 바람직하다. 스탠드 자세에서 강펀치는 발동이 빠르고 리치 또한 긴 편이어서 견제용으로 쓸만하다(단, 타점이 약간 윗부분에 위치해서 체구가 작은 캐릭터는 앉아서 가드시 히트시키기 힘들다). 스탠드 자세에서 강킥은 발동속도가 빠르고 타점도 중간에 위치해 강펀치보다 실용도가 높고 전진하며 공격하는 식의 돌격용으로 사용해도 좋을 듯 하다. 근접 약킥은 김갑환의 그것과는 달리 1히트 공격이며 기술 발동 후 딜레이가 많아서 접근전시 그다지 추천해주고 싶은 기술은 아니다. 스탠드 자세에서 날리기 공격은 발동속도가 상당히 빠르고 타점도 견제용으로 딱 좋으며 발동 후 딜레이가 거의 없어서 아주 좋다. 하단 강킥은 리치가 긴데도 발동속도도 빠르고 틈도 적어 사용 용도가 다양하다. 점프 약펀치 공격은 타점이 아랫부분에 위치해서 지상에 위치한 적에게 공격하기 좋다. 점프 강펀치의 포즈는 김갑환의 그것과 같아서 대공용으로도 사용하기 좋고 판정도 전작보다 좋아진 것 같다. 점프 강킥은 발동은 그다지 빠르진 않지만 리치가 길다는 것을 유념해서 잘 사용하도록 하자. 점프 약킥은 발동이 빠르고 타점이 위에 있어서 공중전에서 보다 높은 곳에 위치한 상대방에게 유리한 타점을 지니고 있다는 것을 기억해 뒀다가 나중에 써먹으면 보다 수준 높은 플레이를 구사할 수 있을지도!!! 모른다.


▲으라차! 확실한 대공기


▲리치가 상당히 길다


▲느리지만 리치가 상당히 길다


▲상당히 빠른 날리기 공격


▲김사범에게 배웠군

끔가다 사용해주자(어차피 사용하는 것은 유저들이다). 앉은 자세시 강펀치는 상당히 좋은 판정과 모든 콤보의 기본이 되는(물론 약킥이나 약펀치 공격에서부터 시작되는 콤보는 제외다) 기술이므로 상당히 중요한 위치를 차지한다. 게다가 이번 작에서도 마찬가지로 판정이 좋으므로 상대가 낮은 공격형의 캐릭터가 아닌 이상 점프 공격시 대공용으로도 사용할 수 있다. 하단 강킥은 「98」 때와 변한 것이 없다. 리치가 짧고 발동속도도 빠르지 않고 파워 역시 강하지도 않다. 한마디로 그리 좋지 않다. 공중 공격에선 「98」과 마찬가지로 점프 강펀치를 잘 사용해서 상대방의 뒤를 노려 콤보로 마무리를 짓는 식으로 대처해 나갈 수 있다(공격 판정은 「98」과 비슷하고 판정 역시 그대로 남아있다). 점프 CD공격은 발동속도가 상당히 빠르므로 공중전에서 사용할 만 하다. 점프 강킥은 발동속도가 느리고 강펀치보다 백어택이 잘 되지 않지만 역가드 공격이 가능하며 판정도 꽤 좋다(그러나 강펀치만큼 좋지는 못하다).


▲어이쿠! 모자 날아갈라


▲역가드만을 노리는 번개


▲작고 판정 좋은 강펀치